

CONFIGURATION



Guide de stratégie
disponible
primagames.com®

0907 Réf. n° X13-60666-01 FR

BIOWARE
CORP

Microsoft
game studios



XBOX
LIVE

A **AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360 ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inappropriate à leur groupe d'âge. Veuillez noter qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :



VIOLENCE



GROS MOTS



PEUR



TENEUR SEXUELLE



STUPÉFIANTS



DISCRIMINATION



JEU DE HASARD



PEGI ONLINE

Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et pegionline.eu

BASES DE MASS EFFECT

2 L'univers de Mass Effect

2 Démarrage

3 Création de personnage

6 Jouer

10 Carte de la galaxie

GUIDE DÉTAILLÉ

12 Système de combat

17 Équipement

19 Informations sur le commando

21 Astra incognita

22 Véhicule

24 Talents

28 Repoussez vos limites en ligne !

29 Crédits

32 Garantie limitée

33 Support technique

WWW.MASSEFFECT.COM

L'UNIVERS DE MASS EFFECT



Nous sommes en 2183 et l'humanité, désormais capable de dépasser la vitesse de la lumière, est entrée en contact avec de nombreuses races extraterrestres. Elle lutte à présent pour se faire une place sur l'échiquier galactique.

Vous êtes le commandant Shepard, officier des forces armées de l'Alliance interstellaire, seule et unique ligne de défense de l'humanité face aux menaces d'une vaste galaxie. De vos actions et décisions à bord de la frégate Normandy dépendra le sort de l'espèce humaine... et de toute la galaxie.

DÉMARRAGE

Après avoir inséré le disque de jeu Mass Effect™ dans votre console Xbox 360®, appuyez sur : le menu principal apparaîtra. Choisissez **Nouvelle carrière** et appuyez sur .

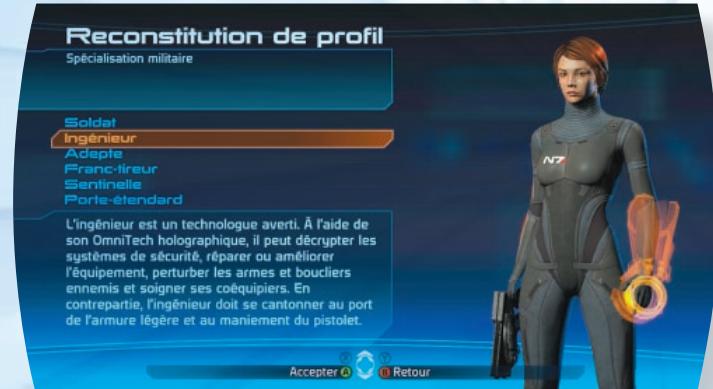
Vous accéderiez alors à la base de données de l'ordinateur de mission. Définissez votre profil et confirmez votre identité.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Deux choix s'offrent à vous lors de la création de votre personnage :

- Incarner le commandant Shepard par défaut et choisir son prénom.
- Créer un personnage sur mesure jusqu'à dans les moindres détails.

Création de personnage



Commencez par saisir le prénom du commandant Shepard avec le clavier virtuel.

Choisissez ensuite votre historique pré militaire : Terrien, Colon ou Stellaire. Comme beaucoup d'autres décisions que vous serez amené à prendre, ce choix aura une incidence sur la manière dont vos interlocuteurs vous traiteront dans le jeu.

Utilisez pour sélectionner l'option de votre choix et appuyez sur pour valider.

Utilisez pour passer au profil psychologique : appuyez sur pour sélectionner Impitoyable, Héros de guerre ou Rescapé.

Appuyez à nouveau sur pour choisir votre classe de personnage. Si vous choisissez le personnage par défaut, il sera soldat.

Classes

Il existe six classes de base accessibles au joueur et à deux coéquipiers, couvrant jusqu'à trois domaines de compétence. Certaines classes concentrent toutes leurs capacités dans un seul domaine, d'autres les répartissent pour une plus grande polyvalence.

Les **compétences militaires** optimisent la maîtrise des armes et les dégâts infligés. Les **compétences technologiques** permettent de pirater les systèmes de sécurité et d'affaiblir l'arsenal ennemi. Les **compétences biotiques**, enfin, permettent au personnage de manipuler son environnement par la force de son esprit.

Soldat – spécialiste militaire

Le soldat est un guerrier endurci capable de se sortir de toutes les situations de combat. Disposant d'une santé élevée et d'un vaste choix d'armes, il peut également porter une armure lourde. Ce type de personnage révèle tout son potentiel au cœur de l'action, dans les situations où la seule règle est de survivre à ses adversaires.

Ingénieur – technologue

L'ingénieur est un expert en technologie, capable de manipuler son environnement à l'aide de compétences spécifiques. Personnage versatile, il peut modifier le champ de bataille pour avantagez ses alliés, guérir les membres de son groupe ou affaiblir l'ennemi (neutralisation d'arme, destruction de boucliers, etc.).

Adepte – spécialiste biotique

Aucun autre personnage n'égale l'adepte sur le plan de la puissance biotique pure, qui lui permet de modifier l'environnement par la simple force de son esprit. L'adepte utilise ses pouvoirs biotiques pour manipuler les objets (et les ennemis) qui l'entourent. Son rôle au combat est de neutraliser ou d'handicaper l'ennemi tout en dispensant des attaques d'une puissance extraordinaire.

Franc-tireur – militaire/technologue

Le franc-tireur est le guerrier technologique par excellence, préférant la ruse et la furtivité à la force pure. Son rôle est d'obtenir un avantage positionnel en combat. Il est toutefois plus dépendant de la qualité de son équipement que les autres classes.

Porte-étendard – biotique/militaire

Le porte-étendard est un puissant guerrier qui combine les pouvoirs offensifs de l'adepte et du soldat. Il a accès à une vaste panoplie d'armes, d'armures et de pouvoirs biotiques. Il se caractérise surtout par l'impressionnant pouvoir d'arrêt de ses attaques.

Sentinelle – biotique/technologue

La sentinelle est la classe la plus polyvalente, capable de combiner technologie et pouvoirs biotiques pour manipuler son environnement, protéger ses coéquipiers, affaiblir l'ennemi ou l'attaquer directement. Les sentinelles excellente tout particulièrement dans les domaines de la protection (barrière cinétique) et des soins.

Personnalisation du visage

L'écran de personnalisation du visage vous permet de donner un visage unique à votre personnage. Vous pouvez personnaliser tout le visage ou vous concentrer sur un élément tel que le nez ou les yeux. Passez en revue les choix de chaque section pour ajuster un large éventail de caractéristiques faciales. Choisissez **Finaliser** pour accepter le visage créé.



Conversation

Le système de dialogues cinématiques de Mass Effect, basé sur la roue de conversation au bas de l'écran, vous permet d'orienter l'évolution de votre personnage et du scénario comme vous l'entendez.

Les options sur le côté gauche de la roue vous permettent d'approfondir les conversations, tandis que celles du côté droit accélèrent généralement le déroulement du dialogue.

Les choix de la partie supérieure de la roue correspondent en général au côté "conciliateur" de votre personnage (coopération, méthodes altruistes) ; à l'inverse, les choix de la partie inférieure correspondent au côté "pragmatique" (agressivité, méthodes expéditives).

Si vous investissez des points dans le talent Charme ou Intimidation, vous déverrouillerez de nouvelles options sur le côté gauche de la roue dans les conversations futures. Les options de charme apparaissent en bleu, celles d'intimidation en rouge (pour plus d'informations, cf. "Talents" p.24).

Orientez **L1** pour sélectionner votre réponse puis appuyez sur **A** pour découvrir la version cinématique de cette réponse. Dès que la roue de conversation apparaît, vous pouvez choisir votre réponse : votre personnage sortira malgré tout sa réplique au bon moment. Appuyez sur **X** pour interrompre ou passer une réponse.



HUD hors combat

Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous gagnez des points d'expérience (XP) en explorant de nouvelles zones et en dialoguant avec d'autres personnages.

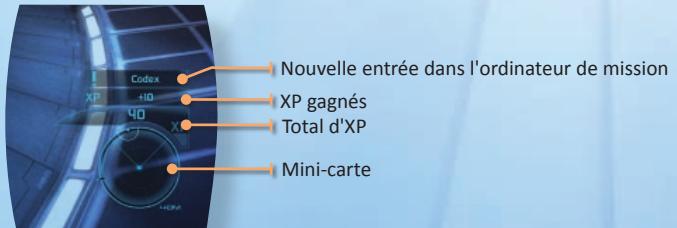
Lorsque vous pouvez interagir avec quelque chose ou quelqu'un, le symbole bleu se remplit d'un cercle. Appuyez sur **A** pour interagir.



① Barre de sélection

② Symbole de focalisation

L'écran affiche brièvement vos XP. L'écran Commando de l'ordinateur de mission indique également les XP gagnés (pour plus d'informations, cf. "Informations sur le commando" p.19).



Ordinateur de mission

Appuyez sur pour afficher l'ordinateur de mission. Orientez pour indiquer une zone de l'écran puis appuyez sur pour la sélectionner.

Lorsqu'une zone a été mise à jour depuis votre dernière visite, elle clignote.

L'ordinateur de mission vous donne accès aux informations suivantes :

- **Équipement** – afficher les armes, armures et objets actuellement équipés, ainsi que les options pour s'équiper de nouveaux objets.
- **Options** – modifier les options graphiques, audio, de jeu, de manette et autres. La plupart de ces options ont une incidence sur la difficulté du jeu ou le rendu visuel ; ne manquez pas de les consulter.
- **Carte** – examiner votre position actuelle et les divers points d'intérêt.
- **Sauvegarder** – sauvegarder votre partie en l'état.
- **Commando** – consulter vos statistiques et celles de vos coéquipiers.
- **Charger** – charger une sauvegarde existante, manuelle ou automatique.
- **Journal** – consulter les tâches actuelles et récentes.
- **Codex** – découvrir une multitude de détails sur l'univers de Mass Effect.



Combat

Le système de combat de Mass Effect offre un degré de précision et de contrôle remarquable.

Pour dégainer, appuyez sur . Pour rengainer, appuyez sur .

Pour changer l'arme d'un membre de votre commando, appuyez longuement sur pour parcourir les armes disponibles. Orientez pour mettre votre choix en surbrillance puis appuyez sur pour valider. Relâchez pour reprendre le jeu.

Pour utiliser les capacités spéciales de chaque membre du commando, appuyez longuement sur .

Pour choisir une capacité, orientez pour la mettre en surbrillance et appuyez sur . Vous pouvez activer une capacité par membre du commando.

(Pour plus d'informations, cf. "Système de combat" p.12.)

Évolution des personnages

Passage de niveau

Vos coéquipiers et vous pouvez gagner des niveaux en accumulant des XP. Pour ce faire, vous devez vaincre des ennemis, utiliser certaines compétences et accomplir des missions.

Les XP sont réunis dans une réserve commune à tout le commando, à laquelle chacun contribue. Tous les membres du commando passent au niveau supérieur en même temps (même ceux qui se trouvent sur le Normandy et qui ne font pas partie du commando actif).

Bénéfices du passage de niveau

Quand un personnage passe au niveau supérieur :

1. Sa santé augmente. Vous pouvez accroître ce bonus via vos talents.
2. Vous gagnez des points de talent, qui vous serviront à acquérir des grades dans les divers talents.

Niveau supérieur automatique et annulation des points de talent

Appuyez sur à l'écran Commando pour répartir automatiquement vos points de talent.

Après avoir investi des points de talent, vous pouvez appuyer sur si vous souhaitez annuler vos choix.

CARTE DE LA GALAXIE

La carte de la galaxie se trouve au centre du pont de commandement. Pour y accéder, montez sur la passerelle et sélectionnez l'image holographique de la galaxie. La carte est disponible en quatre niveaux de plus en plus détaillés.

Appuyez sur **A** pour vous rendre à la destination sélectionnée, sur **X** pour dézoomer ou sur **B** pour quitter la carte.

Galaxie

Cette carte représente l'ensemble de la galaxie et les différents secteurs reliés par des relais cosmiques.



Secteur

Cette carte recense les systèmes explorables du secteur et les différentes destinations possibles à l'intérieur de chaque système (planètes, champs d'astéroïdes, stations spatiales, etc.).



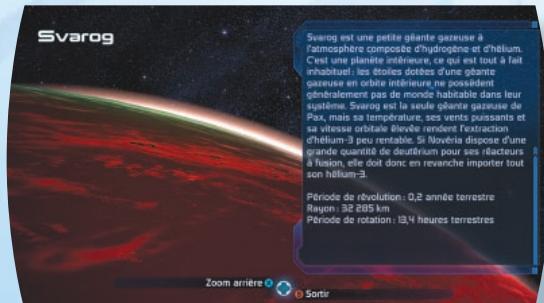
Système

Cette carte affiche une vue détaillée du système sélectionné, notamment des informations sur son étoile et sur les corps célestes que vous pouvez explorer.



Planète

Cette carte affiche les caractéristiques détaillées de l'objet ou du corps céleste autour duquel vous orbitez, comme ses données astronomiques ou d'éventuelles informations de quête.



SYSTÈME DE COMBAT



Le HUD (Heads Up Display, affichage tête haute) inclut les éléments suivants :

- ① **Réticule de visée** – cible les objets autour de vous. Les ennemis apparaissent en rouge, les alliés en bleu. Les mines et autres obstacles s'affichent en orange.
- ② **Barre de statut du commando** – affiche en temps réel la santé et les boucliers de vos coéquipiers et vous-même, ainsi que le statut de déplacement du commando.
- ③ **Radar** – indique les ennemis à portée et les points de destination définis à l'écran Carte.
- ④ **Barre de sélection** – affiche le nom de l'objet sélectionné et la fonction contextuelle de la touche **A**.

Le système de combat permet de contrôler avec précision vos mouvements, vos décisions et la position de la caméra. Les caractéristiques principales sont :

Visée : orientez **R** pour déplacer le réticule de visée. Vos tirs et capacités seront dirigés vers le centre de votre réticule.

Aide à la visée : une icône d'aide à la visée indique l'ennemi le plus proche du réticule. Appuyez sur **L1** pour zoomer le réticule et ainsi améliorer votre précision. Vous ne pouvez zoomer qu'avec les armes auxquelles vous avez assigné des points de talent.

Précision : une salve trop soutenue réduit progressivement la précision de l'arme. En améliorant votre maîtrise d'une arme, vous retarderez cette perte de précision.

La précision est réduite par :

- **Le recul** – l'utilisation d'une arme à feu engendre un effet de recul qui réduit la précision.
- **L'essoufflement** – la course (appuyez sur **A** pour courir ou charger un ennemi) finit par vous essouffler.



Roue des pouvoirs : pour accéder à vos capacités et les utiliser, appuyez longuement sur **RB** pour afficher la roue des pouvoirs.

Orientez **L1** pour parcourir les capacités de n'importe quel équipier. Sélectionnez une capacité et appuyez sur **A** pour l'activer en quittant la roue des pouvoirs.

Vous pouvez également appuyer sur **X** pour assigner cette capacité à un raccourci : vous n'aurez plus qu'à appuyer brièvement sur **RB** en cours de jeu pour la déclencher.

Orientez **R** pour indiquer un endroit dans l'environnement et y diriger l'action. Chaque équipier ne peut avoir qu'une seule action déclarée.

Relâchez **RB** pour accomplir l'action et utiliser la capacité.

Ordres du commando

Utilisez pour donner des ordres à vos coéquipiers sur le champ de bataille :

- Appuyez sur pour envoyer vos coéquipiers à l'endroit indiqué.
- Appuyez sur pour qu'ils se mettent à couvert.
- Appuyez sur pour qu'ils attaquent un ennemi particulier.
- Appuyez sur pour leur ordonner de se regrouper et de vous suivre.

Armes

Pistolets

Les pistolets sont très précis, ont peu de recul et s'utilisent facilement en se déplaçant. Ils sont efficaces à toute portée mais n'infligent que des dégâts limités. Soldats, ingénieurs, adeptes, porte-étendards et francs-tireurs peuvent maîtriser les pistolets.



Fusils à pompe

Dotés d'une cadence de tir lente et d'un recul important, les fusils à pompe sont néanmoins capables d'infliger des dégâts importants sur plusieurs cibles à courte portée. Soldats et porte-étendards peuvent maîtriser les fusils à pompe.



Fusils d'assaut

Le fusil d'assaut est l'arme standard de la plupart des soldats. Elle offre un bon compromis entre puissance, cadence de tir et précision. Seul le soldat peut maîtriser les fusils d'assaut.



Fusils de précision

Le fusil de précision permet d'atteindre des cibles à longue portée et de leur infliger des dégâts importants. Sa cadence de tir est cependant extrêmement lente et il est pour ainsi dire inutile à courte portée. Seuls le soldat et le franc-tireur peuvent maîtriser les fusils de précision.



Grenades

En forme de disque, les grenades de l'Alliance peuvent planer sur de grandes distances, mais aussi adhérer à une cible ou une surface plane pour être déclenchées à distance. Vous seul pouvez utiliser des grenades.

Appuyez sur pour lancer une grenade, puis à nouveau sur pour la faire exploser. Si vous ne déclenchez pas l'explosion manuellement, elle explosera automatiquement après 10 secondes.



ÉQUIPEMENT

Armures

Armures légères

Les armures légères font passer le confort avant tout : la protection qu'elles offrent est modeste, mais le malus de mouvement qui affecte la précision du tir est lui aussi minime. Toutes les classes de personnages peuvent utiliser des armures légères.

Armures intermédiaires

L'armure intermédiaire offre une meilleure protection, mais également des malus de mouvement et de précision plus importants. Les soldats peuvent porter une armure intermédiaire de prime abord ; les porte-étendards et francs-tireurs peuvent apprendre à en porter.

Armures lourdes

L'armure lourde offre une protection incomparable, mais inflige de sévères malus de mouvement et de précision. En conséquence, elle est réservée aux soldats de première ligne formés à cet effet. Aucune classe de personnage ne peut porter d'armure lourde au début et seuls les soldats peuvent apprendre à en porter.



L'équipement inclut les éléments suivants :

- Armures
- Fusils d'assaut
- Amplificateurs biotiques
- Grenades
- OmniTechs
- Pistolets
- Fusils à pompe
- Fusils de précision



Améliorations ("mods")

Les mods vous permettent de personnaliser et d'améliorer votre équipement en augmentant les dégâts, la résistance des boucliers, etc. Vous ne pouvez améliorer que les armures, armes, munitions et grenades.

Chaque pièce d'équipement possède des emplacements bien définis pour les améliorations. Ainsi, l'emplacement pour munitions d'une arme n'est compatible qu'avec un mod de munitions.

Pour améliorer un équipement, ouvrez l'ordinateur de mission et sélectionnez **Équipement**. Choisissez ensuite l'élément équipé à "modder" en bas à droite et appuyez sur **X** pour accéder à l'écran d'amélioration.

Pour améliorer des munitions, sélectionnez d'abord l'arme concernée et appuyez sur **O** pour passer à l'emplacement pour munitions. Appuyez sur **A** après avoir fait votre choix pour confirmer l'amélioration et sortir.

INFORMATIONS SUR LE COMMANDO

Amplificateurs biotiques

Il est possible de renforcer les pouvoirs d'un biotique en utilisant des amplificateurs (ou "amplis"). Ces petits appareils électroniques sont souvent portés sur l'oreille ou au niveau de la nuque.

OmniTechs

L'OmniTech est un outil de diagnostic multifonction doublé d'un microatelier, communément utilisé dans diverses situations de combat (piratage, décryptage, réparation, etc.).

Ressources

Containers

Universellement répandus, les containers renferment souvent de l'équipement de valeur et autres ressources. Ils ont généralement l'apparence de casiers ou de caisses en métal. Vous ne pouvez pas y ranger d'objets.

Omni-gel

Vous pouvez recycler les matériaux technologiques environnants et les convertir en une pâte multifonction nommée omni-gel. Utilisez l'omni-gel avec un OmniTech pour les tâches d'électronique ou de décryptage. Vous pouvez également vous en servir pour réparer le Mako, votre véhicule.

Crédits

Les crédits sont la principale unité monétaire de la galaxie.

Médi-gel

Ce gel à application médicale permet de guérir blessures et contusions. Vous pouvez en récupérer dans votre environnement ou auprès de personnages non joueurs (PNJ). Certaines boutiques vous permettront en outre d'accroître votre charge de médi-gel. Appuyez sur **Y** pour utiliser les Premiers secours.

Informations sur les équipiers



Selectionnez **Commando** dans l'ordinateur de mission pour afficher les informations disponibles pour chaque équipier, notamment :

- ① Nom
- ② Classe
- ③ Apparence
- ④ Jauge de conciliation et de pragmatisme (Shepard uniquement)
- ⑤ XP et niveau
- ⑥ Santé
- ⑦ Talent déverrouillé
- ⑧ Talent verrouillé
- ⑨ Description du talent
- ⑩ Points de talent restants

Niveau actuel

Le niveau actuel représente votre progression personnelle, fonction de votre expérience.

Quand vous avez assez d'expérience pour passer au niveau supérieur, vous gagnez des points de talent que vous pouvez investir pour acquérir des grades supérieurs et de nouveaux talents.

ASTRA INCOGNITA

Santé

Affiche votre santé actuelle et votre maximum. La santé représente l'aptitude à encaisser les blessures. Si elle tombe à zéro, vous mourrez. Votre santé maximale augmentera durant le cours de la partie.

Points d'expérience

Affiche votre total de points d'expérience (XP) ainsi que le total à atteindre pour passer au niveau suivant.

Jauge de conciliation et de pragmatisme

Ce sont les indicateurs de vos choix dans le jeu.

La jauge de conciliation augmente après chaque action altruiste, diplomatique ou charitable. Les personnages conciliants remplissent leurs objectifs en servant la justice sans chercher à imposer leurs valeurs à autrui.

La jauge de pragmatisme augmente après chaque action agressive, égoïste ou expéditive. Les personnages pragmatiques valorisent l'efficacité, par-delà bien et mal.

Talents

Vous pouvez augmenter vos talents militaires, technologiques et biotiques en leur attribuant des points, mais aussi activer des capacités latentes.

Vos coéquipiers améliorent leurs talents de la même façon que vous (pour plus d'informations, cf. "Talents" p.24).

Choix du commando

Cet écran vous permet de constituer un commando équilibré en fonction des talents militaires, biotiques et technologiques de chacun.

Utilisez **L1** ou **R1** pour passer d'un coéquipier disponible à un autre. Appuyez sur **X** pour ajouter ou retirer un coéquipier, sur **Y** à tout moment pour examiner le groupe et sur **A** pour accepter le commando constitué.

Vous ne pouvez choisir les membres de votre commando qu'à deux occasions :

- Lorsqu'un nouveau coéquipier se joint à vous ;
- En quittant le Normandy. Remontez à bord si vous souhaitez recomposer votre groupe.

Constituez votre commando avec soin : lorsque vous aurez franchi le sas du Normandy, il n'est pas dit que vous puissiez y retourner avant longtemps.

Destination : les astres inconnus

Au cours de vos missions dans la Travée de l'Attique, vous croiserez de nombreuses planètes inexplorées, présentant parfois d'étranges anomalies. Pour découvrir leurs mystères, il vous faudra atterrir et les explorer.

Depuis la carte de la galaxie, sélectionnez un **secteur**, un **système** et enfin une planète permettant un **atterrissement**.

Une fois à la surface, explorez les environs dans votre Mako, équipé de puissants capteurs capables de détecter les ennemis, les ressources et les anomalies technologiques.

Sur un monde inexploré (terra incognita), utilisez la carte de la zone pour découvrir ce qui se trouve à proximité. Appuyez sur **A** pour définir une destination à l'emplacement actuel de votre curseur. Cette destination sera représentée par une flèche sur votre radar.

Quitter un monde inexploré

Lorsque vous voudrez quitter un monde inexploré :

1. Appuyez sur **START** pour afficher l'ordinateur de mission puis sélectionnez l'écran **Carte**.
2. Appuyez sur **X** pour revenir à bord du Normandy.



VÉHICULE

Mako

Également surnommé "rampant" en raison de sa forme oblongue, le Mako est un véhicule blindé de transport de troupes et d'appui au feu.

Pour ordonner à votre commando de monter dans le Mako, sélectionnez le véhicule et appuyez sur **(A)**.

Orientez **L1** pour diriger le Mako et **R1** pour changer d'angle de vue. Appuyez sur **(A)** pour activer vos micropropulseurs afin de "sauter" par-dessus un terrain escarpé ou un projectile ennemi.

Appuyez sur **L1** pour zoomer avec la caméra de l'arme, sur **RB** pour tirer au canon et sur **RT** pour utiliser la mitrailleuse.

Pour quitter le Mako, placez-vous sur un terrain sûr et stable puis appuyez sur **(B)**. Avant de quitter le véhicule, vérifiez l'indice de danger de votre environnement : certaines atmosphères hostiles ne vous permettent que quelques instants de survie.



Le HUD du véhicule affiche la santé et les boucliers de votre commando, ainsi que le statut des armes et de l'équipement du Mako.

Commandes du Mako



Réparation du Mako

Vous pouvez réparer le Mako à tout moment avec de l'omni-gel, en appuyant sur **(Y)**. Pour ce faire, vous devez toutefois stopper le véhicule, rester à l'intérieur et cesser le feu.

TALENTS

Un talent est un domaine d'expertise dans lequel vous pouvez progresser en cours de partie. En gagnant de l'expérience, vous obtiendrez des points de talent qui vous serviront à améliorer votre personnage comme vous l'entendez.

Les talents disponibles pour vous et votre commando dépendent de la classe sélectionnée lors de la création de personnage. À certains paliers d'activation, signalés à l'écran Commando par des icônes dans le talent sélectionné, vous pouvez déverrouiller de nouvelles capacités ou de nouveaux talents.

Talents militaires



Pistolets – améliore la précision et les dégâts au pistolet. Ce talent active la capacité Tireur d'élite, qui permet d'améliorer temporairement la cadence de tir et la précision.

Fusils à pompe – améliore la précision et les dégâts au fusil à pompe. Ce talent active la capacité Carnage, qui transforme le tir suivant en une puissante décharge à fort pouvoir destructeur.

Fusils d'assaut – améliore la précision et les dégâts au fusil d'assaut. Ce talent active la capacité Surpuissance, qui vous permet de tirer des rafales plus longues et plus précises.

Fusils de précision – améliore la précision et les dégâts au fusil de précision. Ce talent active la capacité Assassinat, qui augmente les dégâts infligés par votre prochain tir au fusil de précision.

Armures – augmente la quantité de dégâts que votre armure peut absorber. Si votre classe le permet, vous pourrez également vous former au port d'armures plus lourdes. Ce talent active la capacité Recharge de bouclier, qui régénère les boucliers de votre armure en combat.

Formation d'assaut – augmente les dégâts de vos tirs et de vos coups de crosse. Ce talent active la capacité Montée d'adrénaline, qui permet de rendre toutes les autres capacités immédiatement disponibles.

Aptitude physique – augmente la santé, ce qui vous permet de subir plus de dégâts avant d'être mis hors combat. Ce talent active la capacité Immunité, qui augmente votre protection pendant un court laps de temps.

Formation de Spectre – augmente la santé, la précision et l'efficacité de tous vos pouvoirs et attaques. Ce talent active la capacité Unité, qui vous permet de réanimer vos coéquipiers s'ils sont mis hors combat.

Talents technologiques



Atténuation – augmente le rayon de déflagration de vos mines. Ce talent active le champ Atténuation qui neutralise les capacités biotiques et technologiques de l'ennemi.

Décryptage – vous permet de pirater les systèmes de sécurité des portes et des containers avec de l'omni-gel. Ce talent permet de déverrouiller Sabotage, qui neutralise rapidement les armes de l'ennemi en combat.

Piratage – améliore le délai d'utilisation de vos mines technologiques. Améliorez ce talent pour déverrouiller la capacité Piratage d'IA, qui influe sur les circuits logiques des ennemis synthétiques pour les pousser à s'entre-tuer.

Électronique – augmente la résistance de vos boucliers et vous permet de pirater le système de sécurité de certains objets. Ce talent active également la capacité Surcharge, qui endommage ou neutralise les boucliers ennemis en combat.

Talents biotiques



Projection – génère un champ biotique qui projette en arrière les objets affectés.

Lévitation – génère un champ biotique qui soulève les objets affectés dans les airs.

Déchirure – génère un champ biotique capable d'endommager les objets affectés et de réduire temporairement l'efficacité des armures.

Singularité – génère un champ biotique qui crée un vortex au point d'impact, capable d'aspirer les objets à proximité.

Barrière – génère une barrière biotique qui absorbe les tirs.

Stase – génère un champ biotique qui rend la cible incapable de toute action mais la protège aussi d'éventuels dégâts.

Autres talents

Charme – améliore les options de charme dans les dialogues et réduit le coût d'achat des objets en boutique.

Intimidation – améliore les options d'intimidation dans les dialogues et augmente le prix de revente des objets en boutique.

Talents de classe

Certains talents sont spécifiques à une classe de personnage :

Soldat – améliore la santé et la régénération de santé.

Ingénieur – réduit le délai d'utilisation des capacités technologiques et augmente la technorésistance.

Adepte – réduit le délai d'utilisation des capacités biotiques et augmente la résistance biotique.

Franc-tireur – augmente les dégâts des mines technologiques et réduit l'échauffement des pistolets et fusils de précision.

Sentinelle – réduit le délai d'utilisation des capacités biotiques et technologiques, augmente les dégâts et la précision au pistolet et confère la capacité Tireur d'élite.

Porte-étandard – augmente la résistance biotique et les dégâts au pistolet et au fusil à pompe.

CRÉDITS

Amélioration de talent

Vous et vos coéquipiers possédez chacun une liste de talents représentant vos capacités, vos forces et votre formation. En leur attribuant des points de talent, vous améliorerez certains aspects du personnage et accéderez à de nouvelles attaques, de nouveaux pouvoirs et de nouvelles compétences.

Points de talent

Améliorez vos talents avec des points de talent.

Appuyez sur pour ouvrir l'ordinateur de mission puis sélectionnez **Commando**. Utilisez pour choisir un talent puis appuyez sur pour acquérir un nouveau grade dans ce talent.

Spécialisation

La spécialisation permet d'améliorer les talents spécifiques à votre classe. Après avoir terminé une mission facultative de l'Alliance interstellaire, vous aurez la possibilité de choisir une spécialisation pour votre personnage. Cette spécialisation vous permet d'augmenter le nombre maximum de points de talent que vous pouvez investir dans l'un de ces talents.

REPOUSSEZ VOS LIMITES EN LIGNE !

Envie d'explorer les endroits les plus reculés de la constellation Mass Effect ? À la recherche d'autres Spectres ? Besoin d'un endroit pour échanger vos idées sur l'état de la galaxie ? Alors intégrez la communauté en ligne officielle Mass Effect de BioWare® !

Ouvrez un compte BioWare et activez-le. Vous pourrez ainsi poster des messages sur des forums spécifiques, accéder à du contenu exclusif mais aussi communiquer avec les développeurs de Mass Effect, soumettre vos créations personnelles, être reconnu pour votre contribution, envoyer des messages aux autres membres et enfin, participer à l'une des meilleures communautés du net !

Inscrivez-vous à la newsletter BioWare (en anglais) pour être informé des annonces importantes de jeux, mises à jour et bien plus encore !

WWW.MASSEFFECT.COM

BioWare

Directeur de projet

Casey Hudson

Responsable conception

Preston Watamaniuk

Responsable rédaction

Drew Karpyshyn

Directeur de l'infographie

Derek Watts

Responsable programmation

David Falkner

Producteurs exécutifs

Ray Muzyka (PDG)

Greg Zeschuk (président)

Animateurs

Jonathan Cooper

– responsable

Cristian Enciso

Chris Hale

Ben Hinde

Mark How

Rick L.

Marc-Antoine Matton

Kees Rijnen

Dave Wilkinson

Animateurs cinématiques

Shane Welbourn

– responsable

Tony de Waal

Nick Dilberto

Mike Higgins

Ryan Kemp

Brad Kinley

Colin Knuepel

Paquale LaMontagna

Parish Ley

Greg Lidstone

Joel MacMillan

Sherridon Routley

Directeur, département animation et cinématiques

Steve Gilmour

Infographie personnes

Mike Spalding

– responsable

Tim Appleby

Matt Charlesworth

Francis Lacuna

Ryan Lim

Steve Runham

Sean Smalles

Jaemus Wurzbach

Art conceptuel

Fran Gaulin

Sung Kim

Matthew Rhodes

Infographie interface

Nelson Housden

Infographie niveaux

Mike Trottier

– responsable

Don Arceta

Rédacteurs

Luke Kristjanson

Chris L'Etoile

Kally Chow

Tristan Clarysse

Nolan Cunningham

Boali Dashtestani

Michael Jeffrey

Noel Lukasewich

Chris Ryebol

Marcel Silva

Mike Smith

Jason Spyberman

Neil Valeriano

Gina Welbourn

Infographie technique

Adrien Cho

– responsable

Brian Chung

Jeff Vanelle

Infographistes effets visuels

Shareef Shanaway

– responsable

Alim Chaarani

Trevor Gilday

Andrew Melnychuk-

Oseen

Ryan Rosanky

Jacky Xuan

Directeur, département infographie

Dave Hibbein

Conception audio

Steven Sim

– responsable

Michael Kent

– responsable associé

Matt Besler

Vance Dylan

Michael Peter

Jeremie Voillet

Conception des systèmes cinématiques

Brad Prince

– responsable

Conception cinématiques

Ken Thain

– responsable

Jonathan Epp

James Henley

Nathan Moller

Jonathan Perry

Armando Troisi

Concepteurs systèmes

Dusty Everman

– responsable

Rick Burton

Keith Hayward

David Sitar

Peter Thomas

Keith Warner

John Winski

Concepteurs techniques

Don Arceta

Programmeurs des outils

Chris Christou

Andy Desplenter

Blake Grant

Carson Knittig

Stefan Lednický

Chris Mihalicz

Brent Scriver

Kris Tan

Jon Thompson

Ryan Warden

Tom Zaplachinski

Mac Walters

Patrick Weeks

Correctrice

Cookie Everman

Directeur, département conception

Kevin Barrett

Chefs de projet

Yanick Roy

– responsable

Corey Andruko

Producteurs adjoints

Steve Lam

Nathan Plewes

Productrice

doublage anglais et ressources externes

Shauna Perry

Productrices adjointes ressources externes

Kim Hansen

– responsable technique

Guillaume Bourbonnière

Billy Buskell

Derrick Collins

Mitchell T. Fujino

Ryan Loe

Brian Mills

Iain Stevens-Guille

Programmeurs assurance qualité

Alex Lucas

Jonathan Newton

Jay Zhou

Testeurs assurance qualité

Vanessa Alvarado

Zachery Blanchette

Reid Buckmaster

Chris Buzon

Chris Corfe

James Farmer

Andrew Gauthier

Darren Gilday

Stanley Hunt

Raymond Huot

Andrea Hussey

Thomas Jallbert

Chris Johnstone

Jack Lamden

Arona LeBray

Michael Liaw

Jonathan Pacholuk

Richard Poulin

Kyle Shewchuk

Ameet Thandi

Kevin Therrien

Malcom Tough

Thomas Trachimowich

Daniel Trottier

Tayce Wilson

Directeur, département assurance qualité

Phillip DeRosa

Autre Infographie

Sasha Beliaev

Ken Finlayson

Shane Hawco

Eric Poulin

Programmeurs graphismes

Jonathan Baldwin

Rob Krajcarski

Matt Peters

Programmeurs audio

Marwan Audeh

Sophia Chan

Pat Labine

Don Yakielashek

Directeur adjoint, département programmation

Aaryn Flynn

Analystes assurance qualité

Scott Langevin

– responsable

Bob McCabe

– responsable

concepteur

Kim Hansen

– responsable technique

Guillaume Bourbonnière

Billy Buskell

Derrick Collins

Mitchell T. Fujino

Ryan Loe

Brian Mills

Iain Stevens-Guille

Programmeurs assurance qualité

Steven Deleeuw

Nathan Frederick

Curtis Keach

Denny Letourneau

Vanessa Prinsen

Homan Sanale

Bandes originales, compositeurs

Jack Wall

– responsable

Sam Hulick

Autre musique

Richard Jacques

David Kates

Musique créée

m4 part II

Composé et

exécuté par

Faunts

Direction artistique (VO)

Ginny McSwain

Caroline Livingston

Chris Borders

Casting

Tikiman

Productions, Inc.

Doubleur VO enregistré à

Technicolor

Interactive Services (Burbank)

Blackman Productions

(Edmonton)

Autre édition des dialogues

Dave Chan

DOUBLAGES	Copithorne	Rick Zieff	Direuteur des ressources humaines	Deb Gardner	CONCEPTION	Équipe SDE	Philip Brown	Documentation	Microsoft Corée
ORIGINAUX	Belinda Cornish	Motion Capture	Giant Studios	Teresa Meester	Directeur conception	Mark Amos	Phoebe Spencer	Directeur de programme	Directeur de programme
Steve Barr	Josh Dean	Scans 3D	Derek Sidebottom	Barbara Schmid	Directeur conception	Matthew Call	Rebekka Shipway	Traduction allemande	Jae Youn Kim
Urdnot Wrex	Grey Delisle	MARKETING	3D Eyetronics	Jessica Yamanaka	principaux	Eric Lee	Robert Colling	Responsable tests	Responsible tests
Autres voix	Charles Dennis	Directeur du marketing	Alastair Duncan	Celia Arevalo	Directeur conception	Justin McBride	Robert Maddux	Chef de projet	Jee Hoon Oh
Kimberly Brooks	Robin Atkin Downes	Infographie	Chris Edgerly	Theresa Baxter	senior	Dan Price	Robert Shearon	localisation	Chef de projet
Ashley Williams	Brian George	Communauté	Jeannie Elias	Ellen Cunningham	Autre conception	Brant Schweigert	Roderic Ponce	Kyo Young Han Yoon	
Keith David	Gideon Emery	Responsable marketing	Dannah Feinglass	Mark Cluchy	remplaçante	Craig Marshall	Scott Lindberg	Développement COMMERCIAL / LÉGAL	Développement COMMERCIAL / LÉGAL
Capitaine David	Matthew Levin	Marketing	Brian George	Leanne Korotash	Responsables équipe	Mark McAllister	Scott Shields	Directeur	Directeur
Anderson	David Ley	Relations publiques	Kim Mai Guest	Angela Pappas	Testeurs remplaçants	Stephen McLaughlin	Sean Thompson	commercial groupe	commercial groupe
Seth Green	Andni McAfee	Web	Jeff Haslam	David O'Connor	Adam Wojewidka	Adam Wojewidka	Shane Jones	Nick Dimitrov	Nick Dimitrov
Jeff "Joker" Moreau	Kim McCaw	John Four	Roger L. Jackson	Vince Waldon	INFOGRAPHIE	Alex Gray	Stephen	Chef de projet	Chef de projet
Jennifer Hale	Gord Marriott	John Four	Peter Jessop	Lynette Farriot	DIRECTEUR DE l'infographie	Amanda Robinson	Bonikowsky	localisation	localisation
Commandant Shepard (féminin)	Erin Matthews	John Four	John Kirkpatrick	Jason Barlow	Jonas Norberg	Bob Mowery	Ted Lockwood	Kyo Young Han Yoon	Kyo Young Han Yoon
Autres voix	Diane Michelle	Relations publiques	Lex Lang	Chris Priestly	Directeur infographie senior	Brandon McCurry	Tom Wollam	Développement	Développement
Lance Henriksen	Neil Ross	Relations publiques	Matthew Levin	Jay Watamaniuk	Autre conception	Brandt Massman	Trevor Berlin	COMMERCIAL / LÉGAL	COMMERCIAL / LÉGAL
Amiral Steven Hackett	David Ley	Relations publiques	David Ley	Jarrett Lee	Testeurs remplaçants	Brian Noonan	Tyler Cooper	Directeur	Directeur
All Hills	Anndi McAfee	Relations publiques	Andni McAfee	Matt Atwood	INNOVATION	Bryce Pinkston	Tyler Johnston	commercial groupe	commercial groupe
Lara T'Soni	Kim McCaw	Relations publiques	Kim McCaw	Erik Einsiedel	INNOVATION	Cahlen Lee	Wade Davis	Nick Dimitrov	Nick Dimitrov
Brandon Keener	Gord Marriott	Relations publiques	Gord Marriott	Roberta Riga	INNOVATION	Chad Hale	Will Timmins	Chef de projet	Chef de projet
Garrus Vakarian	Erin Matthews	Relations publiques	Erin Matthews	John Johnson	INNOVATION	Chris Burke	RECHERCHE UTILISATEUR	localisation	localisation
Mark Meer	Diane Michelle	Relations publiques	Diane Michelle	Kerman Lau	INNOVATION	Corigan Bemis	Responsable recherche utilisateur	Keywords - équipe allemande	Keywords - équipe allemande
Commandant Shepard (masculin)	Jeff Page	Relations publiques	Jeff Page	Dups	INNOVATION	Craig Prothman	Kevin Keeker	Keywords - équipe française	Keywords - équipe française
Autres voix	Bill Ratner	Relations publiques	Chris Postle	Wijjayawardhana	INNOVATION	Dalrek Davis	Ramon Romero	Julien Bourgeat	Julien Bourgeat
Marina Sirtis	Neil Ross	Relations publiques	Colin Walmsley	Systèmes d'information - Bureau	INNOVATION	Dan Osborn	Devon Voegeli	Jean-Philippe Matieu	Jean-Philippe Matieu
Matriarche Bénédicia	Dwight Schultz	Relations publiques	Gordon Seymour	Chad Billingsley	INNOVATION	David Foster	John P. Davis	Benoît de Ruyter	Benoît de Ruyter
Liz Sroka	Carolyn Shaugnessy	Relations publiques	Armin Shimerman	Jeff Mills	INNOVATION	David Hoar	EXPÉRIENCE UTILISATEUR	François Tarrida	François Tarrida
Tali'Zorah nar Rayya	Jane Singer	Relations publiques	Jane Singer	Brett Tolleson	INNOVATION	Devin Prutman	Responsable recherche utilisateur	Keywords - équipe polonoise	Keywords - équipe polonoise
Autres voix	Alexandra Smith	Relations publiques	Alexandra Smith	Chris Zeschuk	INNOVATION	Devon Carver	John Keeker	Magdalena Cakala	Magdalena Cakala
Raphael Sbarge	Kath Soucie	Relations publiques	Kath Soucie	Systèmes d'information - installations	INNOVATION	Doug Gorman	Autre recherche utilisateur	Adam Dawidzisz	Adam Dawidzisz
Kaidan Alenko	Steve Staley	Relations publiques	Steve Staley	Mike Patterson	INNOVATION	Eric Anderson	utilisateur	Tomasz Krupa	Tomasz Krupa
Fred Tatasciore	Stephen Stanton	Relations publiques	Stephen Stanton	Systèmes d'information - infrastructure	INNOVATION	Ja Tsang	utilisateur	Tomasz Wilczek	Tomasz Wilczek
Saren	April Stewart	Relations publiques	April Stewart	Sam Decker	INNOVATION	Jakob Pederson	utilisateur	Keywords - équipe espagnole	Keywords - équipe espagnole
Autres voix	Cree Summer	Relations publiques	Cree Summer	Wayne Loney	INNOVATION	Jason Hall	utilisateur	Sergio Sampalo	Sergio Sampalo
Leigh Allyn Baker	Keith Szarabajka	Relations publiques	Keith Szarabajka	Craig Miller	INNOVATION	Jeff Carmon	utilisateur	Alvarez	Alvarez
April Banigan	George Szilagyi	Relations publiques	George Szilagyi	Jo-Marie Langkow	INNOVATION	Jeff Hines	utilisateur	Julián Cid Bautista	Julián Cid Bautista
Wendy Braun	Mari Weiss	Relations publiques	Mari Weiss	Lori Burkosky	INNOVATION	Jennifer Wilson	utilisateur	José María Parrondo Martín	José María Parrondo Martín
Scott Bullock	Gary Anthony Williams	Relations publiques	Gary Anthony Williams	Janice Cardinal	INNOVATION	Parenti	utilisateur	Aurora Cano Ubíña	Aurora Cano Ubíña
Andy Chanley	David Wittenberg	Relations publiques	David Wittenberg	Todd Derechey	INNOVATION	Jeremy Powers	utilisateur	Localisation et doublage français	Localisation et doublage français
Cam Clarke	Shanelle Workman	Relations publiques	Shanelle Workman	Nils Kuhner	INNOVATION	John Thomas	testeur principal	ExeQuo	ExeQuo
Townsend Coleman	John Wright	Relations publiques	John Wright	Sharon Pate	INNOVATION	Jordan Harrison	testeur principal	Philippe Colin	Philippe Colin
Tim Conlon	Gwendoline Yeo	Relations publiques	Gwendoline Yeo	Crystal Ens	INNOVATION	Josh Hansen	testeur principal	Microsoft Taiwan	Microsoft Taiwan
Marianne					INNOVATION	Josh McCullough	testeur principal	Geneviève Waldman	Geneviève Waldman
Remerciements spéciaux de BioWare									
Jim Bishop, Diarmid Clarke, Mark Darragh, Trent Oster, Craig Priddle (ancien directeur du développement commercial), Dan Tudge, Richard Vogel, Gordon Walton, Elevation Partners (Bono, Bret Pearlman, Fred Anderson, Marc Bodnick, Roger McNamee), John Riccitello (ancien directeur de VGH), Andrew Goldman, Greg Borrud, Josh Resnick et le reste de la bande de Pandemic Studios, Access Communications (Chris Norris, Tuesday Uhlund) et tous nos amis de BioWare Austin.									
Remerciements tout particuliers à nos familles et amis, sans qui nous n'aurions pas pu voyager parmi les étoiles.									
Microsoft Game Studios - EQUIPE PRINCIPALE	Directeur audio	Responsable conception documentation	Responsable conception documentation	Directeur de dév.	Directeur de développement	Directeur de tests	Responsable tests	Chef de projet senior	Publicité
Producteur exécutif	Caesar Filori	Shane White	Chris Lassen	Tony Cox	Brandon Burlison	Brandon Anthony	Alan Davis	Guillaume Capitan	Ryan Crosby
Jorg Neumann	Responsables tests	Chris Liu	Conception	Autre développement	Greg Hermann	Brett Dupree	John O'Sullivan	Responsable traducteur	Aaron Elliot
Responsables dév.	Relja Markovic	Responsable recherche utilisateur	Carol Walter	Producteur exécutif	Tom Holmes	Tim Duzmal	Testeur principal	Philippe Colin	Taylor Smith
Russ Almond	Eric Simonich	Tim Nichols	Lief Thompson	Shannon Loftis	Chuck Noble	Lucas Myers	Brian Fox	Microsoft Taiwan	RELATIONS PUBLIQUES
Relja Markovic	Directeur conception	Responsable/ rédacteur expérience utilisateur	Developpement commercial	Produceurs	Peter Srinivasan	Matt Giddings	Responsable audio	Geneviève Waldman	Directeur de groupe
Directeur de l'infographie	Eric Simonich	utilisateur	Bill Wagner	Leon Pryor	Greg Hijertager	Matt Wolff	Steve Belton	Chef de projet	senior, RP
Correctrice	Tim Dean	John Sutherland	Directeur produit mondial	Sam Charchian	Peter Connolly	Peter DuBois	Assistant post-production	Julien Chergui	Administrateur commercial
Heidi Hendricks			Adam Kovach	Gordon Hee	Ravi Mehta	Peter Yu	Terry McManus	Eva Lin	Muffy Bryan
				Marwan Jubran	Mike Ruete	Michael Corrado	Robert Lin		
				Aleks Gershart	Jonip	Michael Durkin	Responsable tests		
				Jon Burns	Jon Burns	Noah McGary	Aha Chiу		
						Pat Moening	Chef de projet		
						Paul Orsborn	localisation		
						Peter DuBois	Eva Lin		
DÉVELOPPEMENT									
Responsable dév.									
RESPONSABLES									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS									
TESTEURS </									

SUPPORT TECHNIQUE

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupportjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πλεκτών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki termékátmagatás; Služby produktovej podpory; Службы поддержки продуктов.

**TTY –Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Pour plus d'informations, visitez notre site à l'adresse www.xbox.com

Les informations contenues dans ce document, y compris les URL et autres références sur Internet, sont susceptibles d'être modifiées sans préavis. À moins d'une indication contraire, les sociétés, organisations, produits, noms de domaines, adresses e-mail, logos, personnes lieux et événements décrits ici sont fictifs et ne peuvent en aucun cas être associés à des sociétés, organisations, produits, noms de domaines, adresses e-mail, logos, personnes, lieux et événements existants. Toute ressemblance serait entièrement fortuite. Il incombe au seul utilisateur de respecter les droits de copyright. Sans limiter les droits soumis au copyright, ce document ne peut être ni reproduit en partie ou en intégralité, ni stocké ou placé dans un système de recherche, ni transmis sous aucune forme ni par aucun moyen (électronique, mécanique, par photocopie, enregistrement, ou autre), pour quelque raison que ce soit, sans l'autorisation expresse de Microsoft Corporation.

Il se peut que Microsoft et BioWare Corp. possèdent des brevets, des demandes de brevet, des marques, des copyrights ou d'autres droits protégeant les éléments de propriété intellectuelle contenus dans ce document. À moins d'un accord écrit conclu avec Microsoft et BioWare Corp., la possession de ce document ne nous accorde aucun droit sur ces brevets, marques commerciales, copyrights ou autres droits protégeant la propriété intellectuelle.

Les noms de sociétés et de produits mentionnés ici peuvent être des marques de leurs propriétaires respectifs.

Toute copie non autorisée, rétro-ingénierie, transmission, diffusion publique, location, "pay for play" ou tout contournement du dispositif de protection est strictement interdit.

Développé par BioWare Corp. pour Microsoft Corporation.

Mass Effect, copyright 2003-2007 BioWare Corp. Tous droits réservés. BioWare Corp., le logo BioWare Corp., BioWare, le logo BioWare, Mass Effect et le logo Mass Effect sont des marques de BioWare Corp. aux États-Unis d'Amérique et dans d'autres pays.

Portions © 2007 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft.

Unreal® Engine, copyright 1998-2007, Epic Games, Inc. Tous droits réservés. Unreal® est une marque déposée de Epic Games, Inc.

Portions © 2007 Scaleform Corporation.

Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT™) : copyright © Creative Technology Ltd. ISACT est une marque de Creative Technology Ltd aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Fabriqué sous licence Dolby Laboratories.

Utilise Bink Video. © Copyright 1997-2007 RAD Game Tools, Inc.